Полуночные дороги

Конспективное изложение книги

Перевод:
Егор Мельников

Создатели

Авторы текста: Рассел Бэйли, Стивен Майкл Дипеса, Джесс Хартли и Чак Вендиг

Вселенная **World of Darkness** создана Марком Рейн•Хагеном

Разработчик: Мэттью Макфарланд

Креативный директор: Ричард Томас

Производственный менеджер: Мэтт Милбергер

Редактор: Scribendi.com

Арт-директор: Майк Чейни

Дизайн книги: Майк Чейни

Внутренние иллюстрации: Джастин Норман, Костас Харритас, Аарон Акеведо, Брайан Лебланк, Джим Павелек, Кен Мейер-младший, Дагнэйшен и Майк Чейни

Передняя обложка: Карлос Сэмюэль Эрайя

Глава первая:
Странствия и передышки

Человек покинул лоно природы и спрятался за забором. Теперь он живёт в лабиринте из улиц, которые, если подняться достаточно высоко, выстраиваются в изображение ровной широкой сетки. Хотя самые старые города, возведённые ещё несколько столетий назад, могут и выбиваться из общего ряда городов-лабиринтов, его улицы всё равно будут выглядеть как хаотичный клубок, распутать который бывает трудно даже его коренным жителям. Истории, посвящённые Миру Тьмы, чаще всего опираются именно на такой образ города. Даже современные мегаполисы выглядят в этих играх как тесные, мрачные лабиринты, вызывающие сильнейшее чувство клаустрофобии.

Неудивительно, что иногда обитатели этих городов решают попытать счастья в дороге. Одни мечтают сбежать от прошлого. Другие просто хотят развеяться. Третьи - самые малочисленные - не тешат себя иллюзиями и отправляются в странствие именно потому, что рассчитывают столкнуться с чем-то загадочным или даже опасным. Однако все они верят, что за городом будет лучше, чем в душной золотой клетке из ровных улиц и небоскрёбов. Они ошибаются.

Midnight Roads - книга об их ошибках.

Непротоёренные тропы

Английское слово “street” происходит от латинского “strata”, которое помимо очевидного значения “улица” подразумевает ещё и “слой”. Оба смысла на удивление хорошо подходят тем одиноким дорогам, которые тянутся по всему Миру Тьмы, опутывая его, словно липкая паутина.

Какие *слои* покоятся под дорогой? Кости? Зубы? Странные артефакты, выпавшие из кузова грузовика ещё несколько десятилетий назад? Кольца и ожерелья людей, ставших жертвами психопатов? Вещи, принадлежащие призракам, всё ещё выходящим на эти дороги в полночный час?

Но что ещё важнее: какие пленники замурованы под асфальтом? Что выползет наружу, когда колесо многотонной фуры образует трещину в старом покрытии? Что случится, когда водитель заметит скелет на обочине и потревожит его кости? Что если каждый год асфальт на одной тёмной дороге расходится в стороны, выпуская наружу зловещий автомобиль с привидением за рулём?

Ниже вас ждут сюжетные зарисовки, показывающие, какие истории могут развернуться за городом. Ни в коем случае не ограничивайтесь этими идеями и локациями: они призваны только разжечь вашу фантазию.

Дорожные сирены

Нет-нет, мы говорим не об этих сверкающих штуках, которыми оснащены полицейские автомобили. Мы говорим о сиренах из греческой мифологии. Вы же их помните? Если да, то почему бы не перенести их в современный Мир Тьмы, заменив морскую тематику на дорожную.

Вы слышите их зов: может быть, крики, просьбы о помощи или прекрасные песни. Возможно, вы получаете сигнал по радио или видите заманчивую вывеску придорожного ресторанчика. А может, во всём виновата какая-то чертовщина, и вы обнаруживаете, что у вас заканчивается топливо, хотя вы заправились совсем недавно - однако, по счастью, именно в этот момент вам на глаза попадается единственная заправка на всю округу. Или у вас лопаются шины. Или вы сами не знаете, почему сворачиваете не в том месте.

Что бы ни произошло, какими благами вас бы ни заманила эта дорога (или это кафе, или этот заброшенный городок), когда вы оказываетесь внутри, облака вдруг затягивают всё небо

и вокруг становится необъяснимо темно. А вскоре вас окружают сирены. Скорее всего, их много. И все они очень давно не ели.

Автокультура

Автопробеги, гонки и тюнинг давно стали частью американской культуры. Конечно, многие элементы "жизни за рулём" не имеют ничего общего с жанром ужасов. Однако, сдобрив некоторые явления щепоткой мистики и фантастики, можно получить богатый арсенал жутких и даже омерзительных феноменов.

Например, вы знали, что при мысли об аварии некоторые люди испытывают сочетание страха и сексуального возбуждения? Безусловно, они редки - но “аварийному фетишу” даже посвящены специализированные сайты. Что если кому-нибудь из таких фетишистов наскучит просто наблюдать за авариями на Ютюбе, не говоря уже о статичных картинках и фотографиях? Что если такой фетишист захочет сам устроить аварию где-нибудь в захолустье, где его не будет искать полиция? Что если он найдёт стаю единомышленников среди какой-нибудь золотой молодёжи? Что если он будет обладать сверхъестественными способностями?

А как насчёт альтернативного топлива? Многие люди знают, какой урон наносит природе скопление выхлопных газов. Некоторые даже намеренно ограничивают себя в выборе автомобилей, приобретая лишь те, которые причиняют окружающему миру наименьший вред. Но что если кто-нибудь пойдёт ещё дальше? Что если одинокий гений, живущий где-нибудь в американской глуши, обнаружит, что автомобиль может ездить на сочетании водорослей и животных жиров? Что если его последний проект заключается в улучшении этой технологии, и среди тестовых компонентов указана человеческая кровь?

Наконец, не следует забывать о признанных хозяевах ночи. Души умерших людей иногда задерживаются на земле потому, что им хочется провести ещё одну ночь, полную жизни, страсти и радости. Призрак хитчхайкера всё ещё надеется поймать машину, которая отвезёт его на вечеринку в соседнем городе. Мёртвый стрит-рейсер всё ещё хочет найти самую быструю машину на свете. Убитый преступник всё ещё убегает от полиции.

Вампир знает, что если кровь способна оживить его мёртвое сердце, его мотоциклу может и не потребоваться бензин. Прометид способен встраивать в своё тело технические приборы - так что мешает ему самому встроиться внутрь автомобиля? Маг способен оживить голема - неужели он будет не в состоянии приказать автомобилю двигаться без водителя?

А что насчёт лимузинов эрцгерцога Фердинанда или президента Кеннеди? Как знают оборотни и многие маги, человеческие эмоции способны вдохнуть жизнь в духов, связанных с тем или иным материальным явлением. Неужели автомобили, о которых слышали миллионы смертных, не привлекают внимания духов?

Впрочем, забудем о мистике. Жуткие вещи случаются и в реальном мире: придайте им немного больше внимания, и по степени омерзительности они смогут тягаться даже с легендами о вампирах и демонах. Например, посвящение новичков в некоторых бандах *специально* делают странным, чтобы оно казалось особенно выразительным и запоминающимся. Это реальный факт, однако придайте ему немного более яркий окрас. Пусть члены дорожной банды прикажут новичкам оседлать железных коней и ехать по полуночной дороге без включенных фар. Как только первый встречный водитель ослепит их дальним светом, они должны будут догнать и убить его.

Или, если ещё раз вернуться к мистике: что если это не бандиты? Что если эти автомобили принадлежат к своеобразному сонму призраков или духов ночной дороги, и у них тоже есть свои "инициации для новичков"?

Необъятный простор

Распределить загородные области по конкретным, фиксированным категориям было бы практически невозможно. Каждая из таких областей уникальна: нередко желание увидеть их во всей исключительной красоте и становится поводом для путешествия. Тем не менее, существуют общие типажи локаций или ситуаций, которые идеально подходят для хоррорных приключений.

Ниже перечислены самые любопытные из таких архетипов.

Кемпинги

Вся сельская часть Америки просто усеяна кемпингами, многие из которых привязаны к системе национальных парков. Некоторые находятся в особенно живописных местах, буь это горы, озёра или леса удивительной красоты. Другие, попроще, размещены посреди скучного редколесья или на краю какого-нибудь мрачного болота. Лучшие находятся в государственной собственности. Во многих кемпингах сотрудники берут с посетителей несколько баксов, чтобы покрыть расходы или получить самую мизерную прибыль.

Сюжетные зарисовки:

• Некоторые кемпинги кажутся совершенно заброшенными, что может как оттолкнуть, так и привлечь туристов, желающих отдохнуть от людей. Но что если ночью кемпинг наполнится невесть откуда взявшимися гостями? Что если некоторые из них попытаются украсть у них еду или топливо? Что если это души мёртвых туристов, которые пробыли здесь так долго, что стали частью самой природы?

• Несколько персонажей – вполне возможно, не знавших друг друга до этой ночи – отдыхают на природе вдали от надоевшего городского шума. Утром они расходятся, уверенные в том, что больше никогда не увидятся. Однако дорога куда-то пропала. Там, где некогда располагалось шоссе, теперь тянется бесконечный каньон. И прежде чем вы спросите: телефоны не работают. Радио выдаёт только статику.

• Два слова: нашествие зомби.

Дайнеры и ресторанчики

Забегаловки, расположенные вдоль шоссе, редко предлагают еду высокого качества. В большинстве из них предлагается традиционная американская кухня, хотя некоторые воплощают архетип “иммигрантских закусочных” (греческих столовых, мексиканских лавок с буррито и тако, польских кафе с пирогами и блинчиками и так далее).

Что интересно, практически все они выглядят абсолютно пустыми. Никто в них не ест, но сотрудники постоянно что-нибудь жарят. Правда, сами работники этих заведений тоже кажутся какими-то *покинутыми*. У них серые лица, пустые взгляды и тихий голос.

Такие закусочные, стоянки для грузовиков и другие придорожные заведения могут служить прекрасным местом для начала новых историй или введения новых элементов в старую хронику.

Сюжетные зарисовки:

• Застигнутые пургой, герои оказываются в придорожной закусочной посреди глухомани. Когда первый же из посетителей пытается выйти, оказывается, что это небезопасно - и не только из-за рассвирепевшей природы. Возможно, безумный снайпер простреливает голову каждому, кто осмелится покинуть здание. Или огромные чёрных птицы отрывают сочные куски мяса от тех, кто не успеет добежать до машины достаточно быстро.

• Ключевая деталь сюжета может заключаться в самой еде. Что именно персонажи кладут себе в рот? О, может быть, речь идёт вовсе не о человечине или другом хоррорном элементе. Возможно, еда *прекрасна*. Нечеловечески прекрасна. Она настолько безупречна, что герои или их знакомые попросту не хотят уходить - и хозяева этому только рады.

• Если смотреть на сотрудников заведения краем глаза, может показаться, что у них клювы вместо носов, а зрачки светятся красным.

Города-призраки

Вы наверняка слышали о таких местах. Долгое время там жили люди, однако потом шахта закрылась, река пересохла или запасы нефти подошли к концу. Или, быть может, город закрыли на законодательном уровне: правительственные агенты попросту заявились сюда одним прекрасным утром и сообщили, что местные получат жильё в другом месте, однако им нужно эвакуироваться - сейчас же. И не забудьте о стихийных бедствиях. Возможно, люди не покидали город - быть может, они замёрзли насмерть после необъяснимого и чудовищного похолодания или провалились подземелью после землетрясения, у которого не было никаких геологических причин.

Кроме того, некоторые города-призраки хотя бы отчасти населены, хотя визуально их всё равно легче всего будет описать как заброшенные. Существуют города, в которых временно – или даже постоянно! – проживают общины численностью всего в десять-двадцать человек. И говоря откровенно, не все они дружат с головой.

Сюжетные зарисовки:

• Вспомните на минуту сюжет с правительственными агентами. Зачем государству официально закрывать людям въезд на территорию города - и тем более переселять старожилов?

• Загрязнение, радиация и заразные заболевания могут согнать людей с насиженных мест за считаные недели... как, впрочем, и хищники, которые всё ещё могут таиться где-нибудь среди пустующих зданий. А кроме того, возможно, некоторые из заражённых (или даже убитых) людей могут продолжать здесь жить.

• Здесь нет людей, однако жизнь на городских улицах бьёт ключом. Днём по заросшим садам бродят олени, койоты или другие животные. А ночью сюда возвращаются призраки старых жильцов.

Свалки

Машины ломаются - и их нужно где-нибудь разбирать. В некоторых местах сотрудники свалок сортируют машины по степени поврежденности, иногда даже позволяя проезжим купить ту или иную деталь за бесценок. Другие свалки трудно назвать иначе как кладбищами.

Сюжетные зарисовки:

• Отсутствие сверхъестественных угроз не всегда делает место безопасным. Свалка, на которой случайно оказываются персонажи, в действительности служит автомастерской местного наркокартеля.

• В качестве альтернативного варианта персонажи обнаруживают, что пока они были в ресторанчике, магазине или отеле, кто-то украл их машину.

• На свалке действует секта, члены которой называют себя “перестройщиками”. Они восстанавливают разбитые автомобили, заменяя недостающие части фрагментами человеческих тел. Заправляет ими демиург, который вполне в состоянии создать нового Прометида из металла и крови. И недавно он заинтересовался протагонистами: возможно, увидев в них союзников, а возможно - врагов или “свежий материал”.

Кочевые сообщества

Иногда человеческие поселения возникают практически ниоткуда. Возможно, посреди глухой пустыни обнаружили источник газа. Возможно, это местечко облюбовали преступники, сбежавшие из тюрьмы. Возможно, поселение основали прокажённые или жертвы неведомых заболеваний. Или пациенты психушки. Или, если у вас есть объяснение для такого феномена, горстка странных детей, которые не помнят, чтобы у них когда-нибудь были родители.

Сюжетные зарисовки:

• В поселении живут незаконные иммигранты, которые первыми обнаружили здесь залежи полезных ископаемых и не торопятся афишировать своё открытие. Однако в вырытой ими шахте обитает кто-то ещё. Или *что-то* ещё.

• Это не город. Это стоянка бродячего цирка. Однажды его застигла пурга, и артистам пришлось бороться за выживание. Львы и тигры сбежали, однако зебрам не повезло. Как и некоторым другим животным. Потом члены цирка начали нападать друг на друга. Когда пурга наконец ушла, они уже не смогли - или не захотели - вернуться к нормальной жизни. Они продолжили охотиться. Пурга закончилась десять лет назад, а они всё ещё бродят по окрестностям, выискивая добычу посочнее.

• Они называют себя людьми, однако живут в перевёрнутых мусорных контейнерах и пещерах. У некоторых отрасли львиные когти. Другие встречают незнакомцев раскрытыми пастями, не имеющими ничего общего с человеческим ртом. Нет, они не мутанты: в них просто вселились необычайно могущественные духи. Иногда они похищают людей и предлагают им новые души.

Гостиницы

Трудно проехать тысячи миль, ни разу не заночевав под крышей гостиницы. Некоторые предлагают услуги по высшему разряду. В других номера наполнены тараканами и пауками. Но некоторые представляют собой настоящие ловушки в стиле особняка из "Сияния". Они могут казаться прекрасными - до тех пор, пока вы не обнаружите, что из них невозможно выйти.

Сюжетные зарисовки:

• В течение долгого путешествия герои посещают *несколько* отелей - и в каждом из них встречают одного человека, который кажется заинтересованным в их путешествии. Складывается впечатление, будто он их преследует: но как это может быть, если к моменту их появления в очередном отеле выясняется, что он *уже* снял комнату и какое-то время в ней живёт. И всё-таки, даже если они намеренно попытаются запутать следы и свернуть с основной магистрали, он снова окажется постояльцем очередной гостиницы.

• Герои снимают номер 22. Он хорошо выглядит и почти чист, однако в нём то и дело появляются новые предметы. Минуту назад на тумбочке не было ручки - и вот уже она лежит рядом с Библией. Мгновение назад подушки лежали в одном порядке - теперь в другом. И как только герои выйдут в коридор, они обнаружат, что они находятся в совершенно другом отеле.

• Герои - возможно, даже не знающие друг друга - прячутся в отеле от разбушевавшейся стихии. Поначалу всё кажется нормальным, однако затем что-то происходит. Убийство в запертой комнате. Ладони, шевелящиеся под обоями несмотря на то, что там должна быть стена. Призрачные послания на зеркалах. Но что хуже всего, на улице, в темноте, бродит кто-то ещё. И он явно не собирается выпускать постояльцев наружу.

Остановки

Это всего лишь обычная остановка - на ней висит карта, реклама местного ресторана или сообщения о разыскиваемых преступниках. Возможно, рядом стоит магазинчик с банкоматом или автомат с шоколадками. Однако что-то не так. Попробуйте снять деньги с банкомата - и в отражении вы увидите чью-то призрачную фигуру, нависающую у вас над плечом. Попробуйте достать "сникерс" - и что-то схватит вашу руку внутри автомата.

Сюжетные зарисовки:

• Персонажи видят детей, перебегающих дорогу и словно пытающихся спастись от какого-то преследователя. Дети выглядят не просто напуганными, но и больными, или истощёнными, или даже ранеными. Нужно ли им помочь? Или, быть может, дети только заманивают путников в западню? Или всё это - просто галлюцинация и никаких детей здесь нет?

• Герои выходят подышать свежим воздухом у заброшенной остановки и видят лоскуты кожи, кости или следы крови у себя под ногами. Что ещё хуже, вероятное место убийства усеивают личные вещи самих героев. Как они сюда попали? Что если попытка вызвать

полицию приведёт к тому, что блюстители порядка найдут орудие убийства с отпечатками пальцев одного из протагонистов?

• Персонажи заходят в придорожный магазинчик и просто не могут выйти. Они не могут сказать, почему. Что-то высасывает из них силы. Это касается и других посетителей магазина, которые просто сидят на полу и не могут двигаться. Или, возможно, это кафе, все посетители которого странным образом не хотят продолжать своё путешествие. Они должны отдохнуть. Должны остановиться. Должны побыть здесь ещё немного. Но почему? И что ещё важнее - почему этот феномен не отражается на сотрудниках магазина или закусочной, которые выглядят необычайно бодрыми?

Придорожные аттракционы

Маленькие террариумы, краеведческие музеи, статуи американских героев, гигантские фигурки в виде тыквы - чего только ни придумают люди, желающие заработать на любопытстве туристов. И чем дальше от мегаполисов, тем страннее становятся эти аттракционы. Хотите увидеть живого двухголового козла? Домики, в которых живут особенно маленькие карлики, больше напоминающие гномов из старинных преданий? Стоунхендж, сделанный из полузасыпанных "кадиллаков"? Просто сверните в сторону от дороги и заплатите несколько долларов.

Сюжетные зарисовки:

• Автомобиль ломается посреди захолустья, однако, по счастью, герои видят неподалёку рекламу террариума, в котором можно и попросить о помощи, и поглазеть на рептилий. *Необычайно голодных рептилий*.

• Как правило, это подделка. Все это знают. Колбы с трупами безобразных младенцев в действительности наполнены любопытными, правдоподобными, но сугубо фальшивыми "трупами", сделанными из органических компонентов. Однако как создателям аттракциона удалось подделать *вот это?* Младенцы следят за прохожими, поворачиваясь прямо в банках. У одного есть жабры, которые движутся как настоящие. У другого челюсти вытянуты, как у волка. У третьего - целый ряд острых клыков.

• Когда-то в этом доме располагалась тюрьма. На стене одной из камер до сих пор виден окровавленный отпечаток ладони. Хозяева заверяют, что они пытались его стереть, но он никуда не исчезал. Более того, они пытались отбить от стены кусок камня вместе с проклятым отпечатком, однако в районе нескольких дюймов от ладони её попросту невозможно пробить. Хозяева предлагают желающим опровергнуть эту легенду. Отпечаток невозможно ни смыть, ни закрасить, не спрятать: непостижимым образом он продолжает быть виден *всегда*.

Точки обзора

Эти места примечательны тем, что с них как нельзя лучше видны все окрестности. Многие образовались сами собой, другие выстроены человеком. Но так или иначе, с них открывается незабываемая перспектива на всё, что только хотят увидеть туристы... или на то, что никто не хотел бы видеть.

Сюжетные зарисовки:

• Это ловушка. Как только герои подходят к краю точки обзора, что-то толкает их вниз - туда, где годами ждёт свою добычу неведомый хищник.

• Персонаж смотрит в бинокль и видит что-то ужасное. Разумеется, к тому моменту, когда он передаёт бинокль другому, там уже ничего нет.

• Если верить местной легенде, любой, кто вставит в телескоп окровавленную монету, сможет увидеть здешние пейзажи в немного ином свете. Легенда не лжёт. Получив такую монету, телескоп на короткое время показывает своим зрителям местную Тень.

Способы путешествия

Не все истории связаны с удивительными местами. В основу некоторых сюжетов ложится тот или иной способ передвижения.

Сюжетные зарисовки:

• Герои привлекают внимание дальнобойщика, который не просто предлагает, но даже настаивает на том, чтобы они прокатились с ним до ближайшего города. Но почему вместо товаров он перевозит саркофаги?

• Автобус должен был прийти уже много, *много* часов назад. Они проторчали здесь сутки... нет, уже 33 часа. Они ждут так долго, что уже не могут сказать, куда едут. Здесь есть и другие люди, и они ждут ещё дольше. И они тоже не помнят, когда появились здесь и куда лежит их путь. Приедут ли за ними вообще? Куда они все собрались?

• Из тракторного прицепа может получиться отличный передвижной штаб. Одна группа охотников на чудовищ уже месяцами колесит по Америке в поисках оборотней, некогда растерзавших их друзей. И добрая половина их прицепа забита серебряным оружием.



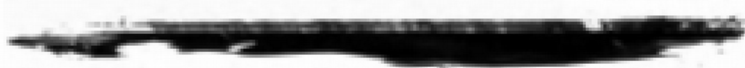
Монстры на колёсах

Со стороны может показаться, что жизнь в дороге идеально подходит для обитателей сверхъестественного мира. Они могут убить человека, похитить жертву или украсть чужой артефакт и просто отправиться в другой штат или даже страну - прежде чем власти или другие чудовища заподозрят неладное. Тем не менее, успех длительного путешествия сильно зависит от графика, на который достаточно трудно ориентироваться, если вы спите в течение всего дня или превращаетесь в волка с восходом луны.

С другой стороны, некоторым обитателям Мира Тьмы - наподобие Прометидов - действительно куда удобнее колесить по дорогам, опережая собственное Опустошение, вместо того чтобы задерживаться в одном месте на хоть сколько-нибудь длительное время.

Кроме того, чудовища могут путешествовать в качестве пассажиров. Ничто не мешает вампиру поручить своим гулям организовать его путешествие из одного домена в другой.

Хотя этот раздел и не предлагает готовых сюжетных зацепок, комбинация любой сверхъестественной расы с жизнью в дороге может стать самостоятельной затравкой. Подумайте о подменышах, прячущихся от Истинных фей, или магах, ищущих в дороге новые реликвии - у каждого обитателя Мира Тьмы найдутся свои причины оставить городской лабиринт и начать кочевую жизнь.



Искусство автостопа

Автостоп немного напоминает флирт в том отношении, что оба действующих лица пытаются оценить друг друга прежде, чем приступать к решительным действиям. Хитчхайкер старается убедить водителя, что он не насильник, не грабитель и не маньяк-убийца. Забавно, но в этом же пытается убедить автостопщика и водитель. А учитывая, что герои игр по Миру Тьмы часто прячут *хоть что-нибудь* от окружающих, вполне возможно, что и тому и другому найдётся что скрывать.

Преимущество водителя заключается в том, что именно он сидит за рулём и хотя бы с правовой точки зрения может выкинуть пассажира на улицу даже посреди тёмного леса. Преимущество хитчхайкера состоит в другом: он полностью анонимен, а потому вряд ли кто-нибудь узнает о том, что случилось с водителем, если пассажир окажется преступником или монстром. Впрочем, анонимность может ударить и по хитчхайкеру: никто не будет знать, где искать его тело, если убийцей окажется человек за рулём.

Как говорится, взвешивайте все риски.

Платой за автостоп часто становятся деньги и готовность поддержать водителя разговором, однако некоторые предлагают и сексуальные услуги (что, впрочем, интересует водителей не так часто, как принято считать). Кроме того, некоторые водители Мира Тьмы открывают пассажирскую дверь только тем, кто готов расстаться со своими воспоминаниями о дневном свете, капелькой крови или прядью волос.

Сюжетные зарисовки:

• По всему Среднему Западу пропадают хитчхайкеры. Кто-то отслеживает обсуждения путешествий на тематических сайтах и выбирает новых жертв среди тех, кто собирается путешествовать в одиночку.

• Один из персонажей - вероятно, единственный, кто относится к той или иной сверхъестественной расе - ловит машину, в которой путешествуют остальные. Вскоре обычные смертные оказываются втянуты в оккультную заварушку.

• Персонаж ловит машину и засыпает на пассажирском сиденье. В себя он приходит уже на обочине, весь окровавленный и избитый.



Мистер Блю

Фамилией Блю представляется вежливый господин с бледноватым, однако приятным лицом, который никогда не расстаётся со своим новеньким чемоданом. Поймав машину, он долго расспрашивает водителя (и, возможно, его товарищей) о городе, в который они направляются. Куда бы они ни ехали, он направляется туда же. Он кажется несколько старомодным и даже немного вырванным из реальности: например, извиняющимся тоном предлагает заплатить за недолгую поездку "всего сто долларов" и удивляется, когда ему признаются, что это много.

Когда машина прибывает на место, Мистер Блю исчезает: даже если водитель спросит, куда он пойдёт, найти его будет невозможно. Однако вскоре в городе происходят удивительные изменения. Если водитель рассказывал, что в городе живут хорошие люди, в городе обнаруживают нефть или казна получает огромное пожертвование от неизвестного спонсора. Если воитель рассказывал страшные вещи, на город обрушится ужасающая катастрофа.



Автобусы

Автобусы неудобны в том отношении, что они ходят по строгому графику, а внутри вечно не хватает воздуха и люди давят друг на друга, время от времени переругиваясь. Но безопасность в количестве, разве нет?

Сюжетные зарисовки:

• Забудьте о том, что мы сейчас сказали: воздух в автобусе свеж, никто не болтает и не ругается. Однако это порождает другой вопрос: почему никто не дышит?

• Из-за нехватки мест один из героев вынужден сесть в нескольких рядах от остальных. Там он знакомится с милым джентльменом, который будто бы между делом рассказывает ему нечто такое, что проливает свет на оккультную загадку, с которой работали персонажи. Кроме того, он настолько любезен, что даёт герою свою карточку, приглашая заглянуть на чашку чая, если появятся другие вопросы. Как только автобус останавливается, джентльмен встаёт с места и почти буквально растворяется в толпе. Придя по адресу, указанному на визитке, герои обнаруживают лишь пустырь, на месте которого давным-давно стоял дом - ныне уже снесённый.

• Как только автобус пересекает границу определённого округа или города, водитель начинает ехать быстрее, пропуская остановки со странными людьми, лица которых искажены

злобой. Почему водитель не останавливается? Что это за люди? Нужно ли им помочь - или водитель знает о них нечто такое, что оправдывает его действия?

Поезда

Американцы путешествуют поездами ещё со времён Великой Депрессии. В отличие от автобусов, поезда содержат остаточно места, чтобы в них можно было хотя бы попробовать проехать без билета. Некоторые люди даже намеренно садятся в самые далекоидущие поезда, позволяя им увезти их в неведомые края, подальше от осточертевшей им жизни.

Сюжетные зарисовки:

• В 1931 году бездомный бродяга забрался в поезд в надежде, что тот привезёт его в какой-нибудь городок, ещё не затронутый начинающейся Депрессией. Во время поездки он стал жертвой нападок со стороны задиры по имени Джо Дэвис. Ввязавшись с ним в драку, бездомный случайно вышвырнул Джо из поезда. Призрак Джо до сих пор бродит по рельсам, на которых он умер, вымещая свою злобу на всех, кто странствует поездом.

• Проезжая по одной малонаселённой области, персонажи видят в окно удручающий пейзаж: растрескавшиеся камни, больные деревья, жухлую траву, странную маслянистую воду в ручьях и озёрах. Если они остановятся здесь и начнут выяснять обстоятельства этой природной катастрофы, судьба сведёт их с местными Прометидами. Несколько лет назад трое Созданных поселились вдали от людей, надеясь основать собственное поселение. Им это удалось, и вскоре к ним стали присоединяться другие чудовища. Как долго это может продолжаться? Не охватит ли Опустошение целый штат?

• Герои (возможно, связанные с мистическим миром) обращают внимание на то, что люди, севшие на определённый поезд, выходят из него немного другими. Они начинают странно себя вести, а возможно - даже приобретают иные черты лица. Расследование показывает, что поезд (или определённый отрезок рельс, по которым он движется) населён опасными духами.

Мотоциклы

Вопреки сложившемуся стереотипу, большинство мотоциклистов имеют с преступностью не больше общего, чем велосипедисты или простые автолюбители. Вместе с тем, по Америке всё ещё странствуют банды "истинных байкеров", которые разоряют целые поселения и творят в захолустье всё, что им заблагорассудится.

Сюжетные зарисовки:

• Дорога приводит героев в посёлок, который выглядит так, словно в нём прошёл бунт. Повсюду сверкает разбитое стекло, стены зданий усеивают пулевые отверстия, мэрия явно была сожжена изнутри. Когда герои находят выживших, те предупреждают, что город захвачен байкерами.

• В качестве прямого продолжения этой зарисовки: что если вскоре после попадания в город герои найдут тринадцать мёртвых байкеров, сложенных кучкой где-нибудь в подвале - и вспомнят ровно тринадцать крутых мотоциклов, которые выставлены на продажу в местном автомагазине? Что скрывают горожане?

• Марк “Баптист” Батиста никогда не надевал шлем, что не мешало ему творить на своём железном коне самые невероятные трюки. Увы, в конечном счёте эта привычка стоила ему жизни. Но самые суеверные из местных байкеров говорят, что он вернулся. Восстал из мёртвых, прямо как в кино. И он ищет свою девушку, которая после его гибели стала крутить роман с другим парнем.

• Глубокая ночь. Машина протагонистов - единственная на этом шоссе... или так им кажется поначалу. В конечном счёте кто-то из героев замечает, что за ними едет целая группа чёрных автомобилей с выключенными фарами.

Глава вторая:
Дорожные работы

В этой главе рассматриваются игромеханические стороны путешествия по полуночным дорогам. После короткого рассмотрения общих вопросов, которых было бы невозможно избежать при разговоре о путешествиях, вас ожидает подборка новых Преимуществ, предназначенных специально для любителей дальних странствий.

Поиск еды

В большинстве штатов даже не самый опытный путешественник вполне может прожить без крыши над головой и тёплой одежды несколько долгих, суровых дней. Тем не менее, трудно найти человека, который смог бы по-настоящему долго продержаться без пищи. Это касается и мистических порождений ночи, поскольку многие из них питаются тем же, чем и обычные люди. Само собой, это не касается вампиров, однако их способы прокорма во время загородных путешествий подробно рассмотрены в книге **Nomads**.

В качестве самого общего правила (которое вы всегда можете поменять для лучшего отражения атмосферы и темы игры) считайте, что всякий раз, когда персонаж пытается найти пищу за городом, ему предстоит пройти проверку Сообразительности + Выживания или Знания улиц. Выживание отвечает за поиск еды в дикой местности. Знание улиц помогает в хоть сколько-нибудь обжитых местах. Назначение штрафов и бонусов со стороны Рассказчика только приветствуется.

В случае успеха считайте, что герой нашёл достаточно еды и воды, чтобы продержаться ещё один день без особых проблем. Исключительный успех приносит вдвое больше провизии.

Убежище

Персонажи, пытающиеся найти укрытие от разбушевавшейся природы, проходят проверку Сообразительности + Выживания (хотя в незнакомом городе или сельской местности Рассказчик вправе заменить Выживание Знанием улиц, Расследованием или даже Кражей). Штрафы при этой проверке *крайне вероятны*.

Если убежища поблизости нет, однако вокруг присутствуют материалы, которых достаточно для построения шалаша или самодельной палатки, герйо может пройти проверку Сообразительности + Ремесла.

Опять же, вампиры и их уникальные требования к дневным убежищам рассмотрены в вышеупомянутом руководстве **Nomads**.

Попрошайничество и мошенничество

Если герой пытается разжиться за счёт чужого милосердия, он может пройти проверку наподобие Манипулирования + Обмана или другого подходящего Навыка против Сообразительности + Эмпатии прохожего. Успех означает, что он по меньшей мере вызвал сострадание этого человека и может рассчитывать на милостыню. В случае с откровенным мошенничеством персонаж вполне может получить недурные деньги, однако, поймав такого мошенника на вранье, жертва может обратиться за помощью к местным жителям, у которых не так много причин симпатизировать чужаку.

Герметизация транспорта

Хотя создать по-настоящему герметичную защиту для транспорта без использования специализированного оборудования (или магии) невозможно, персонажу вполне по силам создать для своей машины защитную оболочку от внешней среды. Например, вампир может попытаться наглухо закрыть стёкла брезентом и другими подручными средствами, чтобы

защититься от солнца. То же может сделать и Прометид, желающий скрыть своё безобразное лицо от прохожих на время сна, или маг, желающий сотворить заклинание втайне от Спящих.

Попытка создать такое "псевдогерметичное" покрытие требует продолжительной проверки Сообразительности или Интеллекта (в зависимости от того, что *выше*) + Ремесла. Каждый бросок отражает десять минут работы. Всего нужно набрать пять успехов в случае с большинством обычных автомобилей. Более крупные виды транспорта могут повысить сумму успехов.

Само собой, эта проверка имеет смысл только в тех ситуациях, когда речь идёт о гонке со временем. Например, она будет интересна в том случае, если вампир пытается закрыть машину прежде, чем наступит уже приближающийся рассвет, или если оборотень попытается спрятаться внутри раньше, чем наступит полнолуние.

Социальная скрытность

Большинству персонажей, странствующих по полуночным дорогам в историях Мира Тьмы, хотя бы время от времени хочется скрыть от окружающих своё присутствие - или факт своего чужеземного происхождения.

Попытка физически избежать внимания местных жителей (например, пробравшись из одной части цыганского лагеря в другую) требует стандартной проверки Ловкости + Скрытности против Сообразительности + Самообладания прохожих.

Попытка выдать себя за естественную часть толпы предполагает уже проверку Манипулирования + Скрытности.

Если герой хочет выдать себя за местного, ему потребуется проверка Манипулирования + Обмана.

Попытка прокрасться мимо спящего животного требует проверки Ловкости + Скрытности. Если животное на ногах, герою может потребоваться проверку Внушительности или Манипулирования + Знания животных. Первой проверке Рассказчик (от лица животного) сопротивляется проверкой Самообладания + Сообразительности. Второй - броском на Интеллект + Самообладание.

Попытка пробраться мимо камеры наружного наблюдения или сигнализации часто требует проверки Сообразительности или Интеллекта (в зависимости от подхода) + Кражи или Компьютера (в зависимости от сложности техники).

Автостоп

Любой опытный путешественник подтвердит, что для успешного хитчхайкинга мало одной удачи. Для начала необходимо выбрать место, в котором водителю будет удобно остановиться (это требует проверки Сообразительности + Выживания или Знания улиц, в зависимости от того, находится ли герой в настоящей глуши или просто за городом).

Чтение водителя на предмет его добропорядочности требует быстрой проверки на Сообразительности + Эмпатию против Манипулирования + Обмана водителя. В случае провала герой не знает, может ли доверять человеку за рулём, хотя тот факт, что водитель проходит проверку Обмана, не означает, что ему действительно есть что скрывать. Если с водителем явно что-то не так, Рассказчик может даже потребовать проверки Сообразительности + Оккультизма вместо Эмпатии, хотя даже объявление такого броска уже многое говорит о сущности парня, сидящего за рулём.

Попытка уговорить водителя повезти его может потребовать от персонажа проверки Манипулирования или Внушительности (в зависимости от подхода) + Убеждения против Решительности + Самообладания водителя. Преимущества вроде Сногсшибательной внешности вполне могут сыграть здесь свою роль

Язык бродяг

Этот иероглифический язык зародился ещё до Великой Депрессии, однако добился своей популярности именно в период кризиса тридцатых годов, когда жизнь в дороге начали вести

буквально тысячи американцев. Он заключается в нанесении простых символов на легко просматриваемые места (вроде стен и дорожных знаков), с тем чтобы любой другой бродяга, взглянув на такие символы, мог бы понять, что ему следует ожидать от этого места.

Понять некоторые символы сможет любой. Большинство других (особенно выражающих сложные понятия наподобие "Постарайтесь оставить у местных хорошее впечатление о бродягах, чтобы другие тоже смогли получить работу") могут потребовать тех или иных проверок по усмотрению Рассказчика.

Примечательно, что Прометиды, Отверженные и некоторые другие обитатели Мира Тьмы используют собственные варианты языка бродяг. Обычные люди могут попробовать расшифровать отдельные символы, пройдя проверку Сообразительности + Оккультизма со штрафом -3, хотя понять некоторые концепции и идеи люди попросту неспособны. Кроме того, создатель символов может специально зашифровать их, пройдя проверку Сообразительности + Экспрессии с тем же штрафом -3. В случае успеха он должен назначить штраф, который получат все (включая возможных союзников и представителей его собственной расы), кто попробует разгадать эти символы, не обладая специальным ключом.

Необычные машины

Как известно некоторым оккультистам, в мире существуют машины, способные пересекать не только физическое, но и духовное пространство наподобие Тени.

Если определённая машина (не обязательно автомобиль - это может быть лодка, поезд, катер или самолёт) обладает внутренней связью с миром духом, то персонаж, знающий об этом свойстве, может по собственному желанию перейти на этой машине в Тень, вложив в это очко Воли. По неизвестным причинам это срабатывает лишь в том случае, если машина находится на перекрёстке (или в месте слияния рек, или в другой локации, которая символически отражает развилку). Некоторые проклятые автомобили переходят в Тень сами, забирая у персонажа очко Воли без его ведома.

На всём протяжении путешествия по Тени герой страдает по меньшей мере от одного психического отклонения, хотя *по умолчанию* оно исчезает по возвращении в мир людей.

Само возвращение требует вложения ещё двух очков Воли - что вполне может заставить героя задержаться в этом мире воплощённых идей и образов.

Кроме того, существуют машины, способные ездить без топлива - или, точнее, без стандартных видов топлива. Такие машины черпают энергию в чём-либо ещё: в психической силе, в воспоминаниях человека, в чистой магии или биологических компонентах крови.

Например, среди оккультистов ходит легенда об автомобиле, который подпитывается жизненной силой водителя. Если этот автомобиль существует, считайте, что за один день поездки (с любой скоростью) водитель отдаёт автомобилю один уровень Здоровья. Неважно, пробудет ли герой за рулём всего десять минут или полные сутки - один день стоит ровно один уровень Здоровья. Здоровье протагониста восстанавливается со скоростью один уровень в неделю.

Новые Преимущества

Дорожный талисман (от • до •••••)

Эффект: Талисман на удачу вешают перед лобовым стеклом многие - однако мало кто по-настоящему верит, что такой талисман может защитить от беды. Приобретая это Преимущество за очки опыта, игрок наделяет талисман своего персонажа слабым мистическим воздействием на автомобиль. Один раз в день персонаж может вложить очко Воли, чтобы повысить Прочность, Структуру, Акселерацию и Управление своего автомобиля на +1 пункт за каждый уровень этого Преимущества. Эффект действует сутки.

Стиль вождения:
Трюковая езда (от • до ••••)

Требования: Ловкость •••, Решительность ••, Вождение ••

Эффект: Будь ваш персонаж федеральным агентом, стрит-рейсером, копом, каскадёром для фильмов или водилой в банде налётчиков, он не просто приучен к экстремальному вождению, а фактически сделал его важной частью своей профессии.

Дьявол на колёсах (•): Максимальная скорость теперь считается Безопасной.

Разворот контрабандиста (••): Хотя в Америке этот трюк часто называют "J-Turn", фактически он представляет собой разворот в форме буквы U. Персонаж отправляет машину в контролируемый занос, после чего продолжает движение в полностью противоположном направлении. И прежде чем вы спросите: да, этим трюком действительно часто пользовались бутлегеры и контрабандисты времён сухого закона. Поворот требует успешной проверки Ловкости + Вождения + Управления. До тех пор, пока противники не развернутся, они утрачивают бонус Управления своих автомобилей.

Стабилизация (•••): Вы не получаете штрафов за неровные или скользкие поверхности.

Агрессивное вождение (••••): Если вы вкладываете очко Воли во время погони, Акселерация и Управление противника ополовиниваются с округлением *вверх*. Поскольку на протяжение всей гонки вы тараните конкурента или пытаетесь спихнуть его на обочину, к концу погони ваш автомобиль утрачивает два пункта Структуры.

Боевой стиль:
Импровизированное оружие (от • до •••)

Требования: Сообразительность •••, Холодное оружие •

Всегда при оружии (•): Персонаж всегда может пройти проверку Сообразительности + Холодного оружия, чтобы попытаться найти предмет, пригодный для драки. Если только речь не идёт о стерильной лаборатории, из которой намеренно были унесены все посторонние объекты, персонаж находит предмет Размером 1, обладающий Прочностью 2 и наносящий летальный урон +1. В случае исключительного успеха персонажу удаётся найти предмет, обладающий уже двумя очками Размера и наносящий летальный урон +2.

Блок (••): По желанию персонаж может объявить, что он закрывается от удара или выстрела найденным предметом. В этом случае Структура импровизированного оружия становится бронёй персонажа, однако каждое очко урона снижает эту Структуру напрямую, в обход Прочности.

Добивание (•••): Персонаж может обменять очки Структуры на однократный бонус к ближайшей атаке. Очки Структуры теряются даже в случае промаха: например, бутылка может разбиться, попав в кирпичную стену вместо головы врага, а палка - сломаться, ударив о припаркованный автомобиль.

Кочевой этикет (••)

Требования: Манипулирование •••, принадлежность к той или иной сверхъестественной расе

Эффект: Попав в общество существ, принадлежащих к той же мистической расе, что и он сам, персонаж получает +2 дополнительных дайса к попыткам связаться с теми, кто обладает

реальной властью в этом коллективе. Например, вампир может попробовать найти Князя или Патриарха, а оборотень - вожака самой сильной стаи.

Турист (••)

Требования: Выживание •••

Эффект: Персонаж сокращает штрафы от погодных условий на -3 пункта. Если погода и так не налагала никаких штрафов, его проверки Выживания проходят с бонусом +1.

Аккуратный водитель (•)

Требования: Вождение ••

Эффект: Во время вождение персонаж опирается больше на свою голову, чем на руки. Вместо проверок Ловкости он проходит проверки Решительности.

Жизнь в дороге (••)

Требования: Ловкость ••, Вождение ••

Эффект: Любые проверки Вождения проходят с преимуществом снова-девять.

Глава третья:
Впереди “кирпич”

Когда речь заходит о путешествиях в Мире Тьмы, можно почти уверенно утверждать, что за долгие месяцы странствий персонаж хоть раз столкнётся с чем-то пугающим, необъяснимым или попросту сверхъестественным. Даже если он и не поймёт, что ему довелось стать свидетелем настоящей мистической аномалии, дорога уже никогда не будет казаться ему такой же безопасной, как прежде. Многие узнают об этих угрозах заранее, разговаривая с другими, более опытными (или менее везучими) путешественниками. Почти каждый хитчхайкер знает того, кто видел призрака на обочине. Кое-кто знает парня, который сбил пешехода, а когда остановился, тот уже убежал в лес в волчьем обличье. Некоторые даже рассказывают о таких невероятных феноменах, как явление ангелов, которые ищут избранников Божьих среди скитальцев, привыкших к жизни в дороге.

Сюжетные зарисовки:

• Персонажи решают подбросить мать с ребёнком до ближайшего города. Когда они разгоняются до ста с лишним километров в час, мать неожиданно *исчезает*. Как только ребёнок замечает это, он начинает кричать “Вы не мои родители!” Куда исчезла мать? Как персонажи поступят с ребёнком? Что они сделают, когда увидят полицейскую машину?

• Герои находят у себя в багажнике девочку подросткового возраста, одетую в весьма откровенную одежду и разрисовавшую себе лицо броским макияжем. Девушка утверждает, что спасается от банды мотоциклистов, которые похитили её с крайне неблаговидными намерениями.

• Ему уже лет девяносто, и поначалу он кажется одним из самых любезных попутчиков, которых герои только могли подобрать на дороге. Однако вскоре становится ясно, что некоторые фразы, которые он произносит, адресованы вовсе не им, а пустому месту на заднем сиденье. Кто эта Мейбл, к которой он обращается? И почему из его чемоданчика начинает разносится какой-то странный, отталкивающий запах?

Закон и беспорядок

Чем дальше вы отъезжаете от города, тем больше становится вероятность нарваться на полицейского, который значительно превышает свои полномочия. В отдельных местах и даже небольших округах, затерянных где-то в американской глуши, полицейские мнят себя судьями, присяжными и палачами в одном лице. И количество негласных законов в их восприятии может существенно превышать число гласных.

Сюжетные зарисовки:

• Несмотря на тщательное соблюдение всех правил дорожного движения, персонажи слышат у себя за спиной полицейскую сирену. Правда, звучит она как-то странно, да и сама машина выглядит скорее *похожей* на полицейскую, чем настоящей, официальной машиной американского копа. Стоит ли им останавливаться?

• После очередного поворота герои видят, что в нескольких сотнях метров полицейская машина перегораживает им дорогу. Справа и слева от неё стоят деревянные козлы. Если они не нарушали закона, угроза может заключаться в том, что на самом деле это *не полицейский*. Если они связаны с криминальным или сверхъестественным миром, угроза будет состоять в том, что полицейский занесёт номер их автомобиля, а вероятно, и их личности в местную базу данных.

• Приятная музыка на радио прерывается срочным сообщением от властей, предупреждающих, что в округе орудует банда грабителей. К ужасу персонажей, описание автомобиля преступников полностью совпадает с видом их собственного транспорта.

Охота на доброго самаритянина

Грабители, автоугонщики и даже серийные убийцы, предпочитающие нападать на беспомощных жертв вдали от крупных городов, обожают трюк с поломкой машины, стоящей либо на обочине, либо прямо посередине узкой лесной дороги. Всякий, кто остановится им помочь, вскоре обнаружит себя в роли жертвы.

Сюжетные зарисовки:

• На совершенно конкретном отрезке дороги время от времени находят мёртвых людей с двумя кровоточащими ранами в шее. Никто не может составить даже самый примерный портрет убийцы, однако местные полицейские говорят о “кочевом Дракуле”.

• Долгое время на загородной трассе орудовала шайка мотоциклистов. Однако недавно их трупы начали находить на местах преступлений вместе с телами жертв. Грабитель, убивший целую семью в её собственном фургоне, лежит со сломанной шеей в канаве неподалёку. Насильник, надругавшийся над блондинкой и задушивший её в машине, сидит на соседнем сиденье с перерезанным горлом.

• Персонажи видят гору пылающих автомобилей, заброшенных друг на друга какой-то неведомой силой. Ни жертв, ни выживших в округе не видно.

Мы здесь проездом

Как это ни удивительно, в мире существуют кочевые сообщества, которые могут подолгу оседать на определённой территории, скрываясь при этом как от властей, так и от глаз туристов. В большинстве случаев люди, проезжающие по такой территории, даже не узнают, что они только что побывали во владениях такого странствующего коллектива.

Сюжетные зарисовки:

• Прежде чем его Обратили, Даррен Скотт Кук работал посудомойщиком в придорожной забегаловке. Сира не интересовала судьба потомка, а потому Даррену пришлось самому обучаться искусству охоты и выживания. Но ученик из него вышел не бездарный. Неонат просто стал колесить по дорогам, нападая на реких попутчиков, туристов, отдыхающих в палатках, и посетителей в ночных дайнерах. Сородичи одного из окрестных городов специально организовали экспедицию для того, чтобы поймать нарушителя. Им это удалось. Они погребли его заживо в котельной одного старого дома и даже пометили место захоронения надписью “DSC4EVR.” (“Даррен Скотт Кук навечно”). Однако смертные всё ещё ищут убийцу, и вместо самого Даррена они могут найти его победителей.

• Любой опытный путешественник скажет, что повидал много плохих заправок, но эта выглядит даже сквернее других. При этом в ней продают бензин по настолько завышенным ценам, что становится сразу понятно: это единственная АЗС в окрестностях. Работает здесь нервозный парнишка по имени Рэй. Он с ужасом смотрит на посетителей, убеждённый в том, что каждый второй путешественник втайне мечтает ограбить, похитить или даже убить его. Вместо приветственной речи он громко предупреждает, что у него есть оружие и что он умеет с ним обращаться. В ночное время он добавляет, что не подпустит к себе больше одного человека. И как бы странно это ни прозвучало, возможно, он правильно делает. Потому что кто-то охотится в этих краях на людей. И хотя Рэй об этом не знает, настоящий владелец заправки связан с миром Сородичей. Его можно найти в подвале, вместе с другими вампирами, спящими в деревянных ящиках.

Адский мотель

Здесь тесно и пыльно - зато нигде вы не снимете номер дешевле. Правда, некоторые из номеров располагаются в подвальных помещениях, а в комнате 215 вместо настольной Библии лежит книга "Мир, полный демонов".

Сюжетные зарисовки:

• Из-за тонких стен персонажи слышат всё, что говорят в соседнем номере. И это явно не предназначалось для их ушей. Возможно, мужчина нанимает убийцу для своей жены. Или политик требует взятку. Или опытный оккультист рассказывает новичку обо всём, что знает.

И по тем или иным причинам соседи вдруг начинают подозревать, что их разговор подслушивают.

• Союзник связывается с персонажами по телефону, сообщая, что хочет рассказать им нечто важное. Он снял номер в малоизвестном мотеле и просит их прибыть поскорее. Когда персонажи открывают дверь в номер, внутри они видят труп. А где-то вдали раздаётся звук полицейских сирен.

• Во время скучного вечера в мотеле персонаж открывает настольную Библию и видит надпись, сделанную на одной из первых страниц карандашом или ручкой: “Меня зовут Беки Гандерсон. Они убьют меня, если узнают то, что мне известно”. Далее следует несколько строк о неких “чудовищах”, “похитителях” и “силах зла” наряду с подробным описанием автомобиля. Заканчивается надпись датой, показывающей, что она сделана прошлым вечером.

Перекрёстки

Многие народы мира ассоциировали перекрёстки с призраками, преступлениями, нечистью или “переходами” в иную реальность. И в Мире Тьмы эти представления могут полностью соответствовать действительности.

Сюжетные зарисовки:

• Это уже третий или четвёртый раз, когда персонажам рассказывают о пришельцах, похищающих людей на определённом перекрёстке. А их дорога как раз пролегает через него.

• Если верить атласу и навигатору, здесь не должно быть никаких развилок, однако вы видите крупное разветвление и дорожный указатель с надписью “Ад”.

• Остановившись на перекрёстке, протагонисты видят, как со стороны одной из дорог к ним бежит человек, за которым гонится толпа местных жителей. Если они попытаются разобраться в ситуации или даже сразу вступятся за бедолагу, вскоре у них возникнет необъяснимое ощущение, что с жертвой что-то не так. Этот человек действительно *неприятен*, хотя они и не могут сказать, почему.

В бегах

Некоторые люди навсегда покидают крупные города потому, что не хотят, чтобы их нашли. Речь не обязательно идёт о преступниках: некоторые просто хотят порвать с прежней жизнью. И примечательно, что чудовища, колесящие по ночным дорогам, иногда даже ищут союзников среди таких беглецов. Например, никому из подменышей не нужно объяснять, насколько бывает необходимо раздобыть новый паспорт и залечь на дно где-нибудь в захолустье.

Сюжетные зарисовки:

• Во время путешествия персонаж случайно находит письмо, адресованное его матери - которую он никогда не знал или которая погибла несколько лет назад. И здесь не может быть никакой ошибки: письмо совершенно точно адресовано ей.

• Герои прибывают в посёлок, затерянный где-то в провинции, в поисках человека, который находится в бегах. Чего они не знают, так это того, что *всё поселение* состоит из таких беглецов - и далеко не все они готовы выдать соседа чужакам.

• Персонажи, связанные с мистическим миром, ищут важную персону, которая сбежала из дома, чтобы не исполнять своё предназначение (будь это пророчество или использование сверхъестественных сил для помощи своей мистической расе). Первая часть задания заключается в том, чтобы найти "избранного". Вторая часть состоит в том, чтобы убедить его возвратиться назад.

Достопримечательности

Некоторые истории можно связать даже не с ситуациями, а с локациями, которые - если изобразить их достаточно интересно - могут сами по себе выступать в роли своеобразных "персонажей".

Пещеры: Осматривая известную пещеру или принимая в ней грязевую ванну, персонажи случайно оказываются отрезаны от других людей. Вскоре они начинают слышать странное завывание ветра, подозрительно напоминающее *пение*. Или они видят свору крыс или насекомых, в панике убегающих на поверхность. Или во время исследования древнего захоронения они натыкаются на тело, которое не похоже на "древнюю мумию".

Краеведческий музей: Конечно, это должно быть фальшивкой, однако вы и правда готовы поверить, что это череп дракона, или зародыш русалки, или чешуя Лох-несского чудовища, или наконечники стрел, которыми пользовались в Атлантиде. В конечном счёте, всё это выглядит таким реальным...

Мегахрам: Обычно храмы и церкви строят в хорошо населённых местах, однако создатели этого колоссального храма преследуют совершенно другую цель. Они пытаются сколотить общину вокруг своего циклопического сооружения, которое пока что стоит в абсолютно безлюдном месте.

Провал в Преисподнюю: Эту шахту забросили прежде, чем она исчерпала свои запасы. Шахтёры просто отказываются здесь работать. Если вы зайдёте достаточно глубоко, то услышите, как кто-то шепчет в глубине тёмного тоннеля, обращаясь *к вам лично*.

Город-призрак: Этот городок расположен в одном из самых живописных местечек Америки - может, у водопада или каньона. Странно, что он заброшен. Ещё удивительнее, что ведущие сюда дороги были старательно перекрыты жителями, прежде чем они отсюда ушли.

Глава четвёртая:
Опасные связи

Практически все сюжетные, повествовательные и игромеханические стороны путешествий, описанные в предыдущих главах, касались только возможного наполнения дорожных приключений. Здесь же мы попытаемся рассмотреть причины, которые могут подтолкнуть нескольких персонажей (возможно, даже не знающих друг друга) забыть о комфортной городской жизни и отправиться в путь.

Месть

Хотя далеко не каждая группа друзей готова сорваться с места, чтобы найти обидчика, навредившего им самим или их союзникам, в популярных произведениях часто можно увидеть целые коллективы дорожных мстителей. Более того, в широком смысле слова этот мотив можно распространить и на сотрудников правоохранительных органов (или на своеобразных "шерифов", действующих от лица той или иной сверхъестественной расы), готовых нагнать преступников хоть на другой стороне Земли.

Если вам не чужда эстетика "процедуралов" - произведений, в которых каждый эпизод обладает отдельным сюжетом, - подумайте о том, чтобы создать целую хронику о возмездии, каждая глава которой будет повествовать об отдельной группе протагонистов, гоняющихся за обидчиками по всему континенту.

Для укрепления чувства связи между эпизодами вы можете наделить их одной атмосферой или тематикой, хотя и это чаще всего оказывается необязательно. Если игрокам нравится сочетание "процедурала" и "роуд-муви", они могут получить особое удовольствие от возможности каждый раз примерять на себя новые роли: бдительных полицейских, неумолимых убийц, мстительных байкеров, верных товарищей по оружию, бескомпромиссных оккультных следователей и так далее.

Изоляция

Во многих историях Мира Тьмы персонажей трудно по-настоящему изолировать от окружающих. Безусловно, охотники на чудовищ могут застрять в особняке с привидениями, а магов может забросить в иную реальность, однако чаще всего у героев остаётся хотя бы *надежда* связаться с другими людьми.

Но когда персонажи оказываются в эпицентре стихийного бедствия в сотнях миль от ближайшего города, даже самое зловещее место, способное послужить укрытием от разбушевавшейся природы, может показаться хорошим убежищем. А кроме того, здесь некого будет спросить, почему дорога тянется уже на несколько километров дольше, чем указано на всех картах.

Дальние края

Иногда персонажам приходится объединить усилия просто из-за своего общего происхождения. Мексиканцы могут собраться в единую группу при проникновении в Штаты. Вампиры могут собраться в котерию потому, что знают, как сильно Князья соседних доменов недолюбливают чужаков. Подменыши могут заручиться поддержкой друг друга после того, как в незнакомом фригольде их примут за лоялистов, шпионящих на владык Аркадии. Другое дело, что после того как угроза минёт, ничто не мешает им разойтись в разные стороны.

Свобода

Даже мятежники и бунтари следуют хоть каким-то законам и правилам до тех пор, пока живут в городе (или домене, или Консилиуме). Однако кочевники не подчиняются никому. У них нет никаких авторитетов. Никто над ними не властен. И для некоторых желание

почувствовать вкус свободы оказывается достаточно веским поводом для того, чтобы отправиться в дорогу - поодиночке или вместе с единомышленниками.

Путешествие

Иногда поводом для путешествия в группе становится *само путешествие*. При всей своей власти над смертными Проклятые не знают, кто обитает в соседних доменах. Маги часто расследуют слухи о странных местах и загадочных артефактах, покоящихся в старинных захоронениях. Даже простые смертные иногда хотят собственными глазами увидеть то, о чём им рассказывали друзья.

Знакомство

Если обычный смертный хочет поговорить с властями, управляющими незнакомым городом, ему достаточно спросить о расположении мэрии (или, в случае с самыми глухими местами, дома старейшины) прохожего на обочине, или заехать на заправку, или заглянуть в магазин, или хотя бы подрулить к бару.

Но для сверхъестественных путешественников это чаще всего представляет проблему. Вампир не может просто подъехать к местному копу и спросить: “Это... где тут по пятницам собираются вампиры?” Так как же вести себя путешественнику, принадлежащему к той или иной мистической расе?

• **Вампиры:** Как правило, в любом хоть сколько-нибудь обжитом домене существует должность Шерифа, одной из задач которого всегда оставался поиск вампиров, ещё не представившихся Князю. Кроме того, вампир инстинктивно чувствует Проклятых, когда смотрит на них своими глазами, хотя частично этот эффект и может блокироваться использованием сверхъестественных сил вроде Затемнения. Подробности о поведении странствующих вампиров в чужих доменах можно прочитать в книге **Nomads**.

• **Оборотни:** В захолустье Отверженный может просто испустить громкий вой и дождаться, пока с ним свяжутся местные оборотни. Само собой, это не приветствуется в городах, в которых на вой сбегутся скорее смертные, чем Урата. С другой стороны, местные духи почти всегда знают, где живут оборотни - хотя иногда их приходится изрядно умаслить, прежде чем они пойдут чужаку навстречу.

• **Маги:** Пожалуй, из всех мистических обитателей Мира Тьмы маги придумали лучшие протоколы для встреч с чужаками. Практически в каждом Консилиуме присутствует Геральд, который - в числе других обязанностей - обязан встречать чужаков и объяснять им местные законы.

• **Прометиы:** Созданным не так уж часто удаётся встретить друг друга, однако когда они оказываются поблизости от местных Прометидов, вспышка Азота открыто указывает путешественникам на приблизительное расположение других Созданных.

• **Подменыши:** Как правило, подменыши стараются оказывать новичкам хотя бы самую общую помощь. Само собой, Потерянный никогда не может быть уверен, что он не попал в королевство работорговцев или лоялистов, однако *чаще всего* его быстро находят и приглашают ко двору Короля.

Пустой дом

Всё это порождает вопрос: что если персонаж прибывает в соседний город и обнаруживает, что тот ещё не занят другими представителями его расы? С одной стороны, он может попытаться стать настоящим властителем этого города - однако чаще всего это заставляет его заподозрить неладное. Почему в городе, идеально подходящем для ночной трапезы, нет ни одного Проклятого? Почему местная Тень кишит духами, и ещё ни один Урата не попытался их обуздать?

А потому, прежде чем превращать город в свою территорию, сверхъестественным персонажам следует лично расследовать причины исчезновения своих дальних родственников или их невмешательства в городскую жизнь. Само собой, информацию почти невозможно

узнать от местных (вопросы наподобие “Здравствуйте, не подскажете, у вас тут недавно не пропадали странные бледные люди?” практически никогда не срабатывают). И лишь убедившись в том, что угрозы для них самих нет, кочевники могут попытаться бросить здесь якорь в надежде, что одной ночью город станет их настоящим домом.